

Наталія Стівник

*старший викладач кафедри філологічних
та природничих дисциплін ЦМО ІМСО, м. Київ*

ДІЛОВА ГРА ЯК ВИД ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Створення у процесі навчання ігрової ситуації, яка допомагає студентам-іноземцям оволодіти новими знаннями та вміннями, і є діловою грою, тобто такою, яка організована з метою краще навчити.

Найважливішими ознаками ділової гри можна вважати:

1. Типовість, тобто вона відображає, моделює типові ситуації, що трапляються у практиці.
2. Проблемність, тобто відображення реальних труднощів аж до конфліктів.
3. Використання прихованих резервів, їх мобілізація.

Гра – це один із найактивніших методів навчання мови, який підвищує зацікавленість студентів у вивченні української мови. Викладач у грі може бути режисером, виконувати функції одного з гравців, бути спостерігачем.

Так досягається головна мета інтерактивного навчання «...коли я чую, бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань і навичок. Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром» [2, с. 4].

Ділова гра не може бути організована спонтанно. Умови гри розробляються і пишуться фахівцями, вони об'єднані у збірники ділових ігор відповідно до тих чи інших навчальних дисциплін і можуть бути використані викладачами різних навчальних закладів. Зараз у світі нараховується понад 2000 різноманітних ділових ігор, частина з них може бути вже застарілою, і тому замінюється на більш сучасні.

На перший погляд, розважальна функція не властива діловій грі, оскільки ця гра організується не з метою принести втіху, а з метою навчання. Але жодна гра не може проходити без емоцій, без того чи іншого ставлення до власних дій, до дій інших учасників гри, до отриманого результату, до його оцінки як самими учасниками гри, так і педагогами. За позитивного результату людина

отримує задоволення, при чому чим складніша гра, тим більше позитивних емоцій. Незадоволення, розчарування, навіть злість на себе за погані результати може стати потужним мотиваційним фактором, який буде спонукати до самовдосконалення.

Д. Б. Ельконін розглядає гру як діяльність, в якій складається й удосконалюється управління поведінкою, яка полегшує навчальний процес, допомагає засвоювати матеріал.

Як стверджують дослідники, гра «...визначає найважливіші перебудови і формування нових якостей особистості» [1, с. 92].

Результати досліджень довели, що ділова гра має функцію спонукання до емоцій, спонукання до мотивації. Забезпечує можливість творчої участі студентів у процесі засвоєння нових знань.

Література

1. Ельконін Б. Д. Психологія розвитку: навч. посібник для студ. вищ. навч. закладів / Борис Данилович Ельконін. – 2-е вид. – М.: Видавничий центр «Академія», 2005. – 144 с.

2. Щербина В. І., Волкова О. В., Романенко О. В. Інтерактивні технології на уроках української мови та літератури / В. І. Щербина, О. В. Волкова, О. В. Романенко. – Х.: Вид. група «Основа», 2005. – 96 с.